Gemotions MODE D'EMPLOI



Bienvenue à vous, chercheurs de trésors, sur notre parcours "Mons et son Doudou"... Pour vous aider dans votre quête, voici quelques instructions : respectez-les et ce sera le fun garanti !

1° - Ce qu'il vous faut savoir avant de commencer

- GSM chargé(s) = prêt(s) pour l'aventure
- Emportez le matériel suivant : Votre GSM c'est tout !
- Rdv au point de départ : Grand Place de Mons - Cliquez-ici pour voir ce point sur une carte
- Envoyez tous vos SMS à l'un de ces numéros Gemotions (au choix): **+32.470/38.16.36**, **+32.474/06.68.71**, **+32.470/07.97.92**. Vous pouvez changer de numéro à tout moment si vous le souhaitez. **Prix normal d'un SMS; gratuit si vous bénéficiez de SMS gratuits.**

2° - Début du jeu: envoyez jdp 6HYTFR *nom de l'équipe*

- N'oubliez pas de mettre des espaces entre jdp, le code du jeu et le nom de votre équipe. Soyez original !
- Ce code est valable dès à présent et jusqu'au 15/01/2015, avec un nombre d'utilisations limité à 9.

3° - Quelques règles ESSENTIELLES au bon fonctionnement du jeu

- Sauf mention contraire, **TOUJOURS** commencer vos SMS par **jdp** (initiales pour Jeu De Piste)
- Attendez la réponse de Gemotions avant d'envoyer un nouveau message.
- S'il vous semble que vous n'avez pas reçu le SMS, envoyez **jdp repeat**
- Evitez les caractères spéciaux (accents circonflexes, ç, etc.), smileys, etc.

4° - Suivez les indices et envoyez-nous la réponse !

- N'envoyez les mots-clés que lorsque cela vous est demandé.
- Pas de panique si vous ne trouvez pas la bonne réponse, vous pourrez tout à fait continuer le jeu mais écoperez d'une petite pénalité de temps.

5° - Quelques instructions particulières

- **jdp pause**: pour mettre le jeu sur pause, le temps de faire un petit break.
- **jdp stop**: pour arrêter le jeu avant la fin. Vous recevrez alors vos résultats. Vous pouvez cependant toujours reprendre le jeu plus tard en renvoyant jdp return.
- **jdp return**: pour reprendre le jeu là où vous l'aviez laissé
- Si vous êtes perdu, envoyez **gps** (sans jdp) pour recevoir les coordonnées géographiques de votre prochain rendez-vous, ainsi que l'adresse correspondante lorsque c'est possible.
- Transmettez-nous vos impressions et commentaires en temps réel via SMS : précédez votre SMS par **com** (sans jdp). *Exemple : COM le chemin est sympa mais en travaux et tout boueux!*
- Si votre GSM ne fonctionne plus et que vous souhaitez utiliser celui d'un autre membre de votre équipe, envoyez via le nouveau gsm : **SWITCH** (sans jdp) suivi de l'ancien numéro de téléphone. (ex : SWITCH 0477558866)

BON AMUSEMENT !

Gemotions MODE D'EMPLOI



Aide et conseils

1° - Note préliminaire

- Gardez bien en tête qu'un jeu de piste ou une chasse aux trésors reste un jeu d'adresse, d'observation et de réflexion.

2° - Vous avez plusieurs équipes

- Pour que le jeu soit sympa, prévoyez un temps d'attente de 10 min environ entre le départ de chaque équipe afin de ne pas vous suivre de trop près. Vous pourrez comparer vos temps de parcours en fin de jeu.

3° - Attention aux accents et caractères spéciaux

- Notre système ne fait pas la différence entre minuscule et majuscule. Les accents ne sont également pas pris en compte pour la validation des réponses. Si vous constatez un problème lors d'une transmission et que celle-ci contient des accents, remplacez les par des lettres habituelles. Par exemple : â en a, ê en e, ç en c, ... "Théâtre" devient donc "theatre".

4° - Vous ne trouvez pas une réponse

- Tentez malgré tout votre chance ! Vous avez trois essais pour répondre. Envoyez la réponse que vous pensez être correcte. Après 2 erreurs, vous recevez un choix multiple. L'envoi de réponse erronée vous fait écoper d'une pénalité de temps. Vous pouvez ensuite continuer.

5° - Vous êtes perdu

- Utilisez la fonction gps telle que décrite en page 1 (point 5). La première utilisation est libre. Passée celle-ci, l'utilisation de la fonction gps vous coutera une pénalité de temps croissante pouvant aller jusqu'à 10 minutes. Demandez aux autres groupes s'ils ont trouvé l'étape. D'autre part, vous pouvez aussi demander de l'aide à un ami resté devant son ordinateur ! Avec un simple compte gratuit sur notre site, il pourra vous localiser via le dashboard public de votre jeu (si vous n'avez pas désactivé l'option "Jeu visible sur notre site" sur la page de votre commande). Cela lui permettra de voir la carte de votre jeu et d'interagir avec vous via notre système !

6° - Il y a une erreur dans le parcours ou quelque chose a disparu

- Vous pouvez nous le signaler via la fonction COM telle que décrite en page 1 (point 5), ou nous contacter après votre jeu afin que nous puissions procéder à la vérification.

7° - Les SMS ne partent ou n'arrivent pas (ou plus)

- Tout d'abord, essayez la fonction repeat (page 1, point 3). Ensuite, pensez à vérifier que vous avez suffisamment de crédit et que le réseau est disponible. Vous pouvez aussi essayer d'envoyer votre message à un des autres de nos numéros de téléphone (page 1, point 1). Vous pouvez finalement utiliser la fonction SWITCH (page 1, point 5). Passé un délai de 5 minutes sans réponse, contactez-nous au numéro défini en bas de page. Mais ne vous inquiétez pas : cela n'arrive que très rarement !

8° - Qui traite vos messages ?

- Les messages de jeu sont analysés et les réponses envoyées par notre système informatique automatisé. Cependant, il peut arriver que des personnes bien réelles telles que l'équipe de Gemotions ou simplement des visiteurs curieux suivent également votre jeu et interagissent avec vous via la fonction COM. Si vous ne souhaitez pas être vu, décochez "jeu visible sur notre site" dans la page d'achat de votre jeu.

Envoyez-nous vos photos à pictures@gemotions.be